1 安全に使用するために

はじめに

2 ゲーム紹介

3 操作方法

4 ゲームの始めかた

5 ゲームの終わりかた

6 データのセーブ（保存）と消去

7 VCで使える機能

ゲームの遊びかた

8 画面の見かた

9 問題の解きかた

10 タイムトライアル

11 ヒント

1 安全に使用するために

ごあいさつ

このたびはニンテンドー3DS専用ソフト『マリオのピクロス』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用になる前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。

⚠ 安全に使用するために

本ソフトをご使用になる前に、HOMEメニューの ⚠ を選び、「安全に使用するために」の内容をご確認ください。ここには、あなたの健康と安全のための大切な内容が書かれています。
また、ニンテンドー3DSの取扱説明書もあわせてお読みください。

本ソフトは、原作のゲーム内容(通信機能を除く)をニンテンドー3DS上で再現したものであり、動作・表現等に原作とは若干の違いがありえます。あらかじめご了承ください。

『マリオのピクロス』
に関するお問い合わせ先

任天堂株式会社

ニンテンドー3DSのサービス全般、および各ソフトに関するお問い合わせ先につきましては、ニンテンドーeショップの「設定・その他」の「お問い合わせについて」をご覧ください。

※ゲームの攻略情報についてはお答えしておりません。

警　告

任天堂のゲームやソフトの複製は違法であり、国内および外国の著作権法によって厳重に禁じられています。違反は罰せられますのでご注意ください。なお、この警告は、私的使用を目的とする著作権法上の権利を妨げるものではありません。また、この取扱説明書も国内および外国の著作権法で保護されています。

WARNING

Copying of any Nintendo software or manual is illegal and is strictly prohibited by copyright laws of Japan and any other countries as well as international laws.Please note that violators will be prosecuted. This warning does not interfere with your rights for personal use under copyright laws.

2 ゲーム紹介

『マリオのピクロス』は、フィールドの左側と上側にある数字を手がかりに、マスをけずって絵を作り上げるパズルゲームです。

フィールド

正方形の「マス」でできています。

3 操作方法

フィールド上の操作方法

マスの選択	✜
マスをけずる・もとに戻す	Ⓐ
マスをマークする・もとに戻す	Ⓑ
ポーズ（一時中断）メニューの表示	START
ヒントルーレットを止める	Ⓐ（問題を始める前）

その他の操作方法

ゲームスタート	Ⓐ
項目の選択	✜
決定	Ⓐ
キャンセル	Ⓑ
前の画面に戻る	START（「あそびかた」を見ているとき）/Ⓐ（ゲームオーバー画面のとき）/Ⓑ
データの初期化	✜左上＋SELECT（ゲームを起動するとき）
データの消去	Ⓑ＋SELECT＋Ⓐ（データを選ぶとき）

※Ⓐ＋Ⓑ＋START＋SELECTを同時に押すと、ゲームをリセットしてタイトル画面に戻ります。

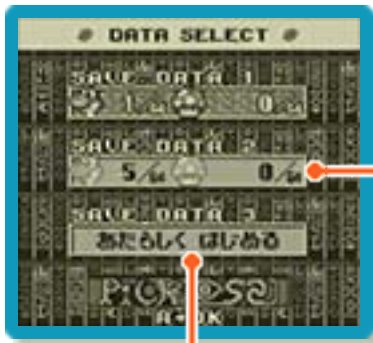
スリープモード

バッテリーの消費を抑えてゲームを一時中断できます。ゲーム中に3DS本体を閉じるとスリープモードになり、開くと続きから再開します。

4 ゲームの始めかた

タイトル画面でⒶを押すと、データを選ぶ画面に進みます。

1.データを選ぶ（DATA SELECT）

進行状況をセーブするデータを選びます。データは、３つまでセーブできます。

「解いた問題の数／問題の総数」が表示されます。

最初からプレイする場合

「新しいデータ」を選びます。

続きからプレイする場合

「解いた問題数」が表示されているデータを選びます。

2.ゲームを選ぶ（GAME SELECT）

プレイするゲームを以下から選びます。

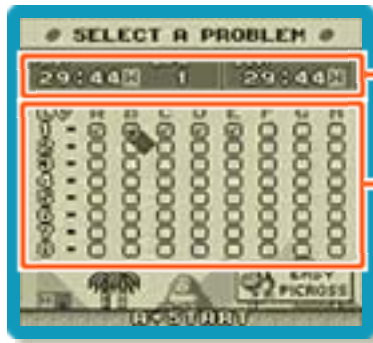
あそびかた	ゲームの遊びかたを見ることができます。
やさしいピクロス	初心者用の問題を解きます。5×5マスや１０×１０マスの問題を中心に、全６４問あります。
ピクロス	「キノコ コース」と「スター コース」があります。すべて１５×１５マスの問題で、それぞれのコースに６４問ずつあります。

コースを選ぶ（COURSE SELECT）

「ピクロス」を選んだ場合は、コースを以下の３つから選びます。

キノコ コース	最初から選べます。
スター コース	キノコ コースの問題をすべて解くと、選べるようになります。
タイムトライアル（→ １０）	スター コースの問題をすべて解くと、選べるようになります。

3.問題を選ぶ（ＳＥＬＥＣＴ Ａ ＰＲＯＢＬＥＭ）

問題の一覧から、好きなものを選べます。各問題は何度でも解くことができます。ＬＶ１－Ａが一番簡単な問題、ＬＶ８－Ｈが一番難しい問題で、解いた問題には「✔」がつきます。

「選んだ問題の情報」の見かた

ＦＩＲＳＴ	最初に解いたときの残り時間です。
Ｈ	ヒントを使って解いたことを示すマークです。
ＧＡＭＥ	最初に解くまでにプレイした回数です。
ＢＥＳＴ	これまでにもっとも早く解いたときの残り時間です。

ヒントを見る

問題を始める前に、ヒントルーレットを使うことができます。ヒントルーレットを使うと、ルーレットが止まった列の答えを表示させることができます。
タテ・ヨコそれぞれのルーレットを1回ずつ止めます。

5 ゲームの終わりかた

プレイ中に HOME を押すと、ゲームが中断され、下画面にHOMEメニューが表示されます。「おわる」をタッチすると、ゲームの進行状況をセーブして終了します。これをVC中断機能といいます。詳しくは、（→7）をご覧ください。

6 データのセーブ（保存）と消去

データのセーブ

このゲームの進行状況は、自動的にセーブされます。

中断データのセーブ

問題を解いている途中で START を押すと、ポーズメニュー（→8）が表示されます。「ＳＡＶＥ」→「ＹＥＳ」の順に選ぶと、途中の状態をセーブしてタイトル画面に戻ります。再びゲームを始めると、続きからプレイできます。

データの消去

データを消去するには、次の２種類の方法があります。

※データを消去するときは、データの内容を十分にご確認ください。消去したデータは元に戻せません。

すべてのデータを消去する

データを初期化（購入時の状態に戻すこと）するときは、HOMEメニューから本ソフトを起動してすぐに、✚左上と SELECT を同時に押し続けてください。画面に「ＥＲＡＳＥ？」と表示されたら、Ⓐを押します。

データを選んで消去する

データを選ぶ画面で消去するデータを選び、 SELECT ＋Ⓑ＋Ⓐを同時に押します。画面に「ＥＲＡＳＥ？」と表示されたら、Ⓐを押します。

7 VCで使える機能

VC（バーチャルコンソール）のソフトでのみ、使える機能があります。

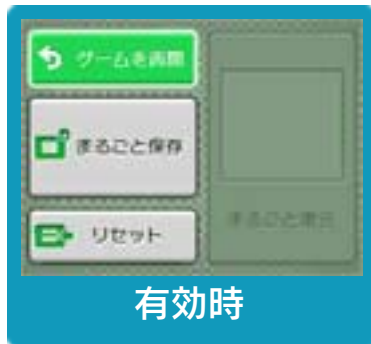
VC中断機能

HOMEでゲームを中断し、ゲームの状況を保存する機能です。
ゲーム中にHOMEを押すと、下画面にHOMEメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、そのときのゲームの状況が自動的に保存されます。
この機能を使うと、ゲームの途中で他のソフトを立ち上げたり、本体の電源をOFFにしても、次回ゲームを起動すると、中断されたところから再開できます。
※再開すると、保存されていたゲームの状況は消えます。

VCメニュー

ゲーム中に下画面をタッチ(もしくはⓧ長押し)すると表示されるメニューです。VCメニューが表示されている間は、ゲームが一時中断されます。
「まるごとバックアップ機能」を有効にするか無効にするかでメニュー内容が変わります。

有効時

無効時

※「まるごとバックアップ機能」について詳しくは以下をご覧ください。

まるごとバックアップ機能

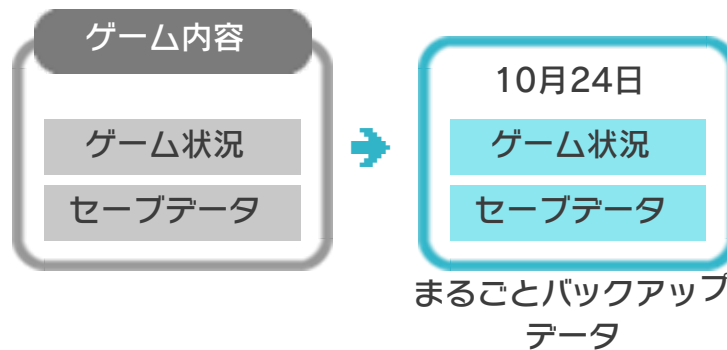
ゲームの内容を、好きなタイミングでバックアップ（コピーして保存しておくこと）できる機能です。
まるごとバックアップ機能は、コピーする際のゲーム状況とゲーム内のすべてのセーブデータを同時にバックアップします。バックアップしたデータは上書きされるまで消えることはありません。
バックアップしたデータをよみこむと、何度でも同じところからゲームを再開することができます。

まるごとバックアップ機能を使用する場合のご注意

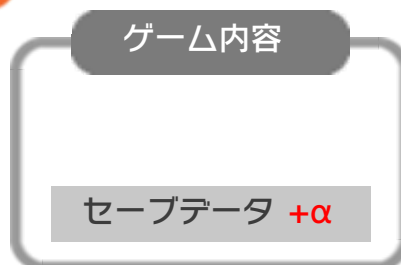
バックアップしたデータをよみこむと、**ゲーム内でセーブデータを作成していた場合、そのセーブデータが上書きされる場合があります。**

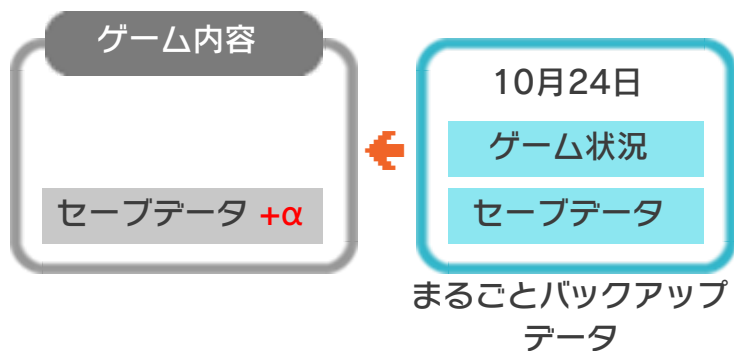
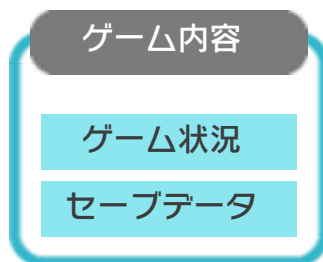
（例）

❶ 10月24日に、まるごと バックアップ機能を使って、ゲーム状況とゲーム内のセーブデータを　バックアップ（➔）　します。

10/24

❷ 10月28日に、ゲームを進めた内容（+α）をゲーム内のセーブデータに保存します。

10/28

ゲーム内容

セーブデータ +α

❸ この状態で、10月24日にバックアップしたデータを よみこむ（）
10/28
ゲーム内容
セーブデータ +α
10月24日
ゲーム状況
セーブデータ
まるごとバックアップデータ
❹ バックアップしたデータがゲーム内のセーブデータを上書きして、ゲームを進めた内容（ +α）が失われ、10月24日のゲームの内容に戻ります。
10/28
ゲーム内容
ゲーム状況
セーブデータ

まるごとバックアップ機能の有効無効を切り替える

本ソフトを初めて起動し、下画面をタッチすると、まるごとバックアップ機能を有効にするか聞かれます。「はい」を選ぶと有効時のVCメニューが表示され、「いいえ」を選ぶと無効時のVCメニューが表示されます。次回起動時からは、初回に選んだVCメニューが表示されます。
VCメニュー表示中にⓇ＋ START ＋ⓧを同時に押すと、機能の有効、無効を切り替えることができます。

まるごとバックアップ機能が有効の時

ゲームを再開	ゲームを再開します。
まるごと保存	ゲーム状況とゲーム内のセーブデータをバックアップします。
リセット	タイトル画面に戻ります。
まるごと復元	まるごと保存でバックアップしたデータをよみこみます。 ※データがある場合のみ表示されます。

●ゲームの内容をバックアップする
バックアップしたいところで下画面をタッチし、「まるごと保存」をタッチします。コピーする際のゲーム状況が上画面に表示されていますので、バックアップする場合は「はい」を選んでください。
●バックアップしたデータをよみこむ
バックアップした状況からゲームを再開する場合は、「まるごと復元」をタッチします。
※まるごとバックアップ機能でコピーできるデータは１つです。すでにデータがある場合は、上書きされますのでご注意ください。
※ゲーム内のセーブデータを複数人で使用している場合は、バックアップデータで他の人のセーブデータを上書きしないか、ご注意ください。

まるごとバックアップ機能が無効の時

ゲームを再開したいときは「ゲームを再開」をタッチ、タイトル画面に戻りたいときは「リセット」をタッチしてください。
※まるごとバックアップ機能で、すでにバックアップしたデータは、無効にしても保存されています。

おまけ

ソフトが発売された当時のゲームボーイの雰囲気で遊ぶことができます。

ゲームボーイの画素数にする

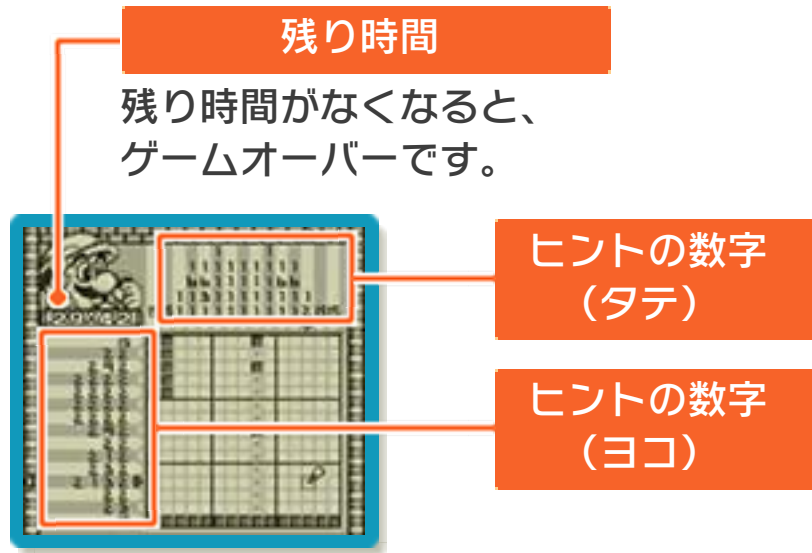
HOMEメニューで本ソフトのアイコンをタッチするとき、START または SELECT を押しながらゲームを起動します。
元の画素数に戻す場合は、何も押さない状態でゲームを起動してください。

ゲームボーイ風の画面色にする

ゲームを遊んでいるときにⓁ+Ⓡを同時に押しながらⓎで切り替えます。

8 画面の見かた

問題を始めると、画面にフィールドが表示されます。

残り時間がなくなると、ゲームオーバーです。

マスの見かた

	マス
	けずったマス
	マークしたマス

ポーズメニューについて

プレイ中に START を押すとゲームが一時中断し、以下のメニューが表示されます。もう一度 START を押すと、プレイが再開されます。

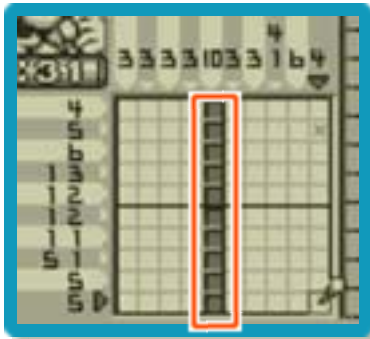
SAVE	問題を解いている途中の状態を保存して、ゲームを中断します。
GIVE UP	問題を終了して、問題を選ぶ画面に戻ります。 ※ゲームオーバーになります。
BGM	BGMを変更します。

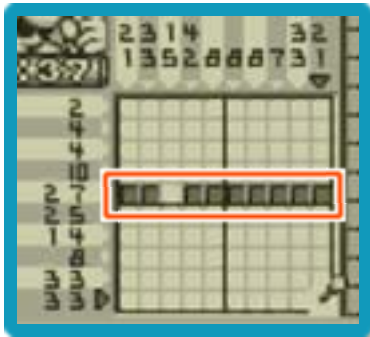
9 問題の解きかた

ヒントの数字どおりにマスを正しくけずると、絵が完成します。
「やさしいピクロス」と、「ピクロス」の「キノコ コース」「スター コース」では、３０分以内に完成させることができないと、ゲームオーバーです。

ヒントの数字を読む

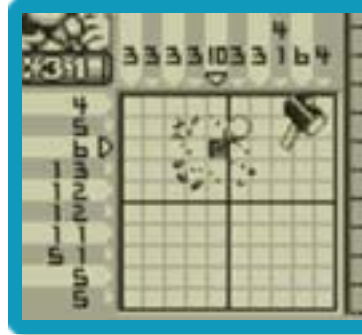
ヒントの数字は、「連続してけずるマス」の数を表します。ヒントの数字が複数あるときは、連続してけずるマスが、１マス以上離れた場所に複数あります。

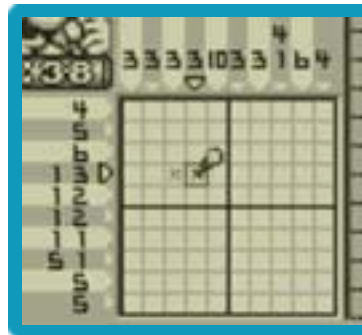
例：ヒントの数字（タテ）が「１０」

上から１０マスを、タテに連続してけずれることを表します。

例：ヒントの数字（ヨコ）が「２　７」

左から２マス、１マス以上空けて７マスを、連続してヨコにけずれることを表します。

どんな問題も、ヒントの数字のみを手がかりにして、論理的に解くことができます。カンでしか解けない問題はありません。

マスをけずる

ヒントの数字を読んで答えがわかったら、マスを選んでⒶでけずります。けずったマスを選び、もう一度Ⓐを押すと、元に戻すことができます。
ミスをした場合は、ミスをしたマスが自動的に元のマスに戻ります。

マークする

けずってはいけないマスを、Ⓑでマークしておくことができます。マークしたマスを選び、もう一度Ⓑを押すと、元に戻ります。

※間違えてマーク（けずってもいいマスをマーク）しても、ミスにはなりません。

ゲームオーバー

残り時間がなくなったり、ポーズメニューで「ＧＩＶＥ ＵＰ」を選んだりすると、ゲームオーバーです。

ミスについて

けずってはいけないマスをけずると、ミスとなり、残り時間が減ります。１回目のミスは２分、２回目は４分、３回目以降は８分が、残り時間から引かれます。

10 タイムトライアル

「スター コース」のすべての問題を解くと、「タイムトライアル」が選べるようになります。「タイムトライアル」は、「やさしいピクロス」や、「ピクロス」のほかのコースと、以下のような違いがあります。

「タイムトライアル」のみのルール

- 出てくる問題が毎回変わります。
- ヒントルーレットがありません。
- 制限時間がありません。
- マスをまちがえてけずっても、何も起こりません。
- 問題を早く解くと、解くまでにかかった時間がランキングに登録されます。

11 ヒント

全部けずれる列を探す

全部けずれる列、またはけずれるマスがない列を最初に探しておくと、問題が解きやすくなります。例えば１５×１５のフィールドの場合、ヒントの数字が「１５」なら全部けずれる列、「０」ならけずれるマスがない列です。

けずっていはいけないマスはマークする

ヒントの数字とけずったマスの数が同じになったら、けずったマスの隣のマスは、「けずってはいけないマス」となります。けずってはいけないマスをマークすることで、けずれるマスが限定されます。

ヒントの数字が「４ ２」の場合

上のように「４」が確定したら……

両端をマークし、
手がかりを増やします。

ヒントの数字を確認しながら解く

ある程度のマスが埋まったところで、上と左のヒントの数字を確認すると、新たな答えの手がかりが見つかることがあります。

ヒントの数字が複数ある場合

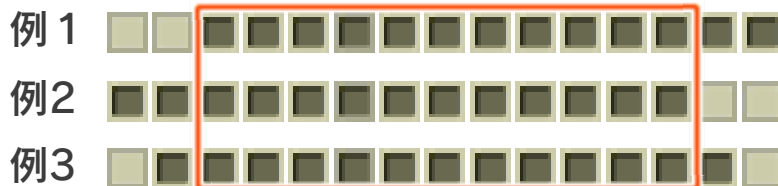
「７　７」のようにヒントの数字が複数ある場合に、間に空ける白いマスを１つと仮定して、ヒントの数字と合計します。
この合計した数がフィールドのマス目の最大数（１５×１５なら１５）と同じになった場合は、答えが確定します。

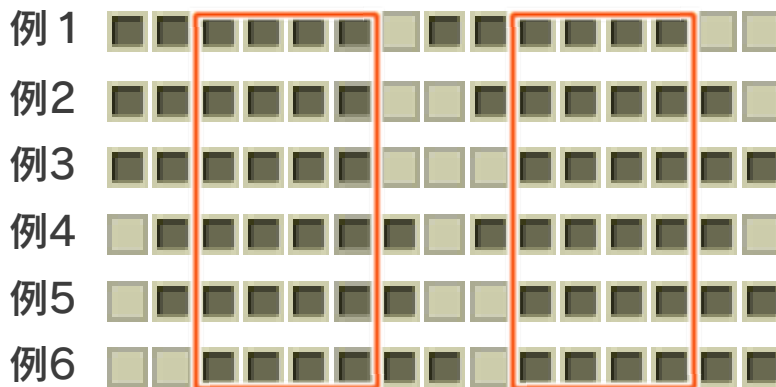
ヒントの数字が「７　７」の場合

ヒントの数字が「１　２　４　３　１」の場合

確実にけずれるマスについて

フィールドのマス目の半分よりも大きい（１５×１５の場合は８以上）ヒントの数字がある列では、確実にけずれるマスが見つけやすくなります。たとえば、ヒントの数字が「１３」の場合は答えが３パターンにしぼられ、いずれの場合でも中央の１１マスをけずることができます。

ヒントの数字が「１３」の場合

ヒントの数字が小さい場合

ヒントの数字がフィールドのマス目の半分よりも小さい場合でも、答えのパターンがいくつあるかを推理すると、確実にはずれるマスを見つけることができます。その際、できるだけ大きな数字から推理するとミスをしにくくなります。

端の列は大きなヒント

フィールドの端の列が確定すると、問題を解く大きな手がかりになります。

例：5×5のフィールドの場合